LIGHT SEEKER

Una maldición ha ensombrecido el valle, haciendo que los habitantes huyan de los pueblos y los animales de sus refugios.
Desde lo alto de una cresta, una misteriosa criatura llamada Buh se ha percatado de la desolación del lugar y ha decidido devolverle la luz.
Mientras pasea por el valle, Buh utiliza su magia para buscar y restablecer la luz. A medida que se va alejando la oscuridad, la fauna y los habitantes de las aldeas comienzan a regresar y a disfrutar de nuevo del vivificante calor del sol.

Componentes

9 cubos de tierra

1 meeple de Buh
(Ficha de bloqueo)

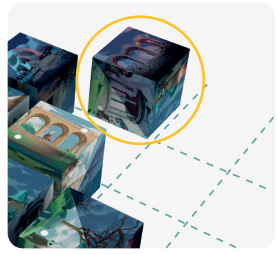
Preparación

1. Coloca aleatoriamente los cubos formando una cuadrícula de 3 × 3 con sus caras oscuras hacia arriba. Orienta la cuadrícula de modo que una esquina apunte a cada jugador. Debes dejar un pequeño espacio entre cada cubo.
2. El último jugador que haya encendido una luz será el jugador inicial.

3. El jugador inicial debe deslizar o voltear un cubo. Estas acciones se explican en el apartado de **Desarrollo** del juego.
4. El otro jugador debe colocar la ficha de bloqueo sobre cualquier cubo, incluido el que acaba de mover el jugador inicial.
5. Ahora, la partida puede comenzar. Es el turno del jugador inicial.

Conceptos clave

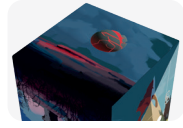
El valle



Los cubos representan el valle, formado por una cuadrícula sin bordes. Los cubos deben alinearse siempre con esa cuadrícula mientras los jugadores los estén manipulando.

Zona luminosa

Cada cubo proyectará una determinada cantidad de luz hacia el valle, dependiendo de cuál de sus caras esté orientada hacia arriba:



Las caras oscuras añaden 0 de luz.

Las caras a media luz añaden 1 de luz.

Las caras luminosas añaden 2 de luz.

Una zona de luz es cualquier cantidad de luz que brille en el valle, ya sea desde un cubo o desde varios que tengan caras luminosas o a media luz perpendicularmente adyacentes entre sí. El valor de una zona de luz es la suma de la luz añadida por aquellas caras adyacentes (cada punto blanco indica 1 de luz).

Ejemplo: zona de luz con 7 puntos blancos

Ejemplo: zona de luz con 8 puntos blancos

Espacio abierto

Cada cubo cuenta con cuatro espacios perpendicularmente adyacentes a él. Cualquier espacio que **no** contenga otro cubo se considerará un espacio abierto.

Desarrollo

Los jugadores llevan a cabo turnos alternativos en los que manipulan cubos dentro de una cuadrícula mientras intentan crear una zona de luz con un valor de 7 o más.

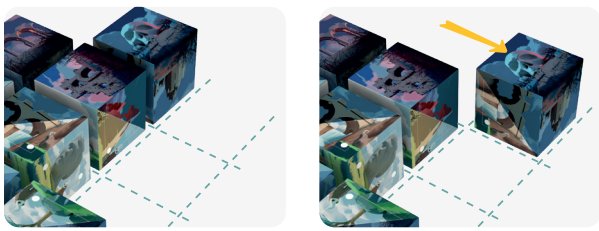
En su turno, cada jugador debe hacer, exactamente, 2 acciones y, luego, mover la ficha de bloqueo. Para cada acción, el jugador debe seleccionar un cubo que cumpla los siguientes criterios:

1. Que la ficha de bloqueo no esté sobre el cubo seleccionado.
2. Que haya, al menos, un espacio abierto junto al cubo seleccionado.

El cubo seleccionado se puede manipular de una de estas dos maneras:

Deslizar el cubo

Mueve el cubo a uno de sus espacios abiertos para que el cubo no rote de ninguna manera.



Voltear el cubo

Mueve el cubo a uno de sus espacios abiertos volteándolo por el vértice que linda con ese espacio. Así, siempre quedará una nueva cara hacia arriba después del movimiento.

Tras realizar las dos acciones, **deben** cumplirse las siguientes condiciones:

1. Cada cubo está perpendicular o diagonalmente adyacente al menos a otro cubo.

2. Debe verse, en total, más luz que al principio del turno. El valor total de luz es la suma de todos los valores de las zonas de luz.

Ejemplo: El valor total de luz al comienzo del turno es 5. Al final del turno, el valor total de luz ha de ser 6 o más.

Mover la ficha de bloqueo

Tras realizar ambas acciones, el jugador activo debe mover la ficha de bloqueo a cualquier otro cubo. Después, su turno termina.

¿Quién gana la partida?

Al final de cada turno, calcula el valor de la **mayor zona de luz**.
Si este valor es 7 o más, ¡el jugador que acaba de terminar su turno gana la partida!

Créditos

Diseño del juego: Daniel y Julian Danzer
Ilustraciones: Bryn Jones
Dirección artística: Cristina Aguirre Bisi
Editorial: Thundergryph Games
Director del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Asesoría y sondeo de juegos: Marcello Bertocchi
Autor del reglamento: Jonathan Cox
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González
Traducción: Juan P. Betanzos
Revisión: David Montero

Desarrollado por ThunderGryph Games bajo licencia de Studio Supernova.

Reglas en formato digital

Reglamento en formato digital disponible en thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2.º, 41011 Sevilla, España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.